SD5 取扱説明書 — クイック・スタート・ガイド

SD Series ソフトウェア・リファレンスと併せてお読みください。
取扱説明書 C 版（ソフトウェア・バージョン 2.0.680+）

このたびは DiGiCo デジタルミキシングコンソール SD5 をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。SD5 の優れた機能を十分に発揮させるとともに、末永くご愛用いただくために、この取扱説明書をご使用の前に必ずお読みください。

0.1 安全上のご注意

取扱説明書には、お使いになる方や他の人々への危害と財産の損害を未然に防ぎ、安全に正しくお使いいただくために、重要な内容を記載しています。次の内容をよく理解してから本文をお読みになり、記載事項をお守りください。また、お読みになった後は、いつでも見られる所に大切に保管してください。

●注意事項は危険や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った扱いをすると生じることが想定される内容を次の定義のように「警告」「注意」の二つに区分しています。

警告　この表示内容を無視して誤った取り扱いをすると、死亡または重傷を負う可能性が想定される内容です。

注意　この表示内容を無視して誤った取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される内容です。

警告

●電源 / 電源ケーブル

・電源ケーブルの上に重いものをのせたり、熱器具に近づけたり、無理に引っ張ったりしないでください。ケーブルが破損して火災や感電の原因となります。電源ケーブルが傷んだときは（断線・芯線の露出等)、販売店に交換をご依頼ください。

・AC100V、50Hz/60Hz の電源で使用してください。異なる電源で使用すると火災や感電の原因となります。

・必ず専用の電源コードを使用してください。これ以外の物を使用すると火災の原因となり大変危険です。また、付属の電源コードを他の製品に使用しないでください。

・電源プラグにほこりが付着している場合は、きれいにふき取って使用してください。感電やショートのおそれがあります。

・濡れた手で電源プラグを抜き差ししないでください。感電の原因となります。

・電源プラグはアース (グラウンド）されている適切なコンセントに接続する。アースされていないコンセントに接続した場合、感電の原因となります。

・雷が鳴り出したら、金属部分や電源プラグには触れないでください。感電の恐れがあります。

●分解禁止

・分解や改造は行わないでください。製品内部にはお客様が修理 / 交換できる部品はありません。分解や改造は保証期間内でも保証の対象外となるばかりでなく、火災や感電の原因となり危険です。

●水・火・細かい固形物に注意

・水や薬品の入った容器やろうそくなどの火器類、金属片などの細かい固形物を機器の上に置かないでください。倒れて、内容物が中に入ったりすると火災や感電の原因となります。

●異常があるとき

・煙がでる、異臭がする、水や異物が入った、破損した等の異常がある時は、ただちに電源を切って電源プラグをコンセントから抜き、修理を依頼してください。異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。

注意

●電源 / 電源ケーブル

・電源プラグを抜くときは、電源ケーブルを持たずに必ず電源プラグを持って引き抜いてください。

・長時間ご使用にならない時は、安全のため必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。火災の原因となることがあります。

・配線は電源を切ってから行ってください。電源を入れたまま配線すると、感電する恐れがあります。また、誤配線によるショート等は火災の原因となります。

●設置

・コンソールは、機器の重量に耐える強度を持った安定した場所に設置してください。バランスが崩れて落下すると、けがの原因となります。

・コンソールを移動する際は、背中や腰を痛めないように、重量に十分注意してください。必要に応じて、何人かで協力して作業を行ってください。

・万一、落としたり破損が生じたりした場合は、そのまま使用せずに修理を依頼してください。そのまま使用すると、火災の原因となることがあります。

・以下のような場所には設置しないでください。

直射日光の当たる場所 / 極度の低温又は高温の場所 /
湿気の多い場所 / ほこりの多い場所 / 振動の多い場所 /
風通しの悪い場所

●取扱い

・電源を入れる前や音声ケーブルの接続時には、各ボリュームを最小にしてください。突然大きな音が出て聴覚障害などの原因になることがあります。

・ヘッドホンは大きなボリュームで使用しないでください。耳を痛めることがあります。

・ヒューズ及びモジュールを交換する際は、専任のサービス要員にお問い合わせください。正しく取り付けられていないと感電や火災の原因となります。

・廃棄は専門業者に依頼してください。燃やすと化学物質などで健康を損ねたり火災などの原因となります。

0.2 使用上のご注意

取り扱いおよび移動について

コンソール及び電源ユニットは堅牢に仕上げられておりますが、次の事に注意していただくと、性能・耐久性をより長く維持することができます。

●正しい内寸に作られた頑丈なフライトケースに入れて移動してください。

●フライトケースから出して移動する場合は、各ツマミやコネクター部に衝撃を与えないように十分注意してください。

●全ての配線を取り外してから、移動してください。

●コンソール及び電源ユニットの外装を、ベンジンやシンナーなどでふかないでください。変質や塗料がはげる原因になることがあります。外装のお手入れには、乾いた柔らかい布をご使用ください。

0.3 設置について

●高電圧送電ケーブル、ブラウン管、テープレコーダー等の強電磁界付近への設置は避けてください。外部からの誘導電界は、音声回路に悪影響を与えます。コンソール本体と電源ユニットも、できるだけ離して設置してください。

●放熱が良い環境で使用してください。フライトケース等に収納して使用する場合は、通気スペースを充分に取ってください。その際、吸気口や排気口は絶対に塞がないでください。

0.4 信号レベルについて

各入出力信号の仕様をご確認の上、以下の点に注意して接続を行ってください。

●コンソールへ接続する入力信号が、適切なレベルのものかどうか確認してください。S/N 比等の特性を悪化させる原因となります。

●バランス入力に同相信号や高周波信号を入力しないでください。また、出力コネクターに信号を入力することも避けてください。

●アンバランス型マイクロホンや、電源内蔵のコンデンサー型マイクロホン、ダイレクトボックスをマイク入力に接続して 48V ファンタム電源を入れないでください。モジュールのみならず、マイク本体や外部機器を破損する危険があります。

0.5 保証書について

●保証書は必ず「お買い上げ年月日」「お買い上げ店名 / 所在地」の記入をご確認いただき、製品とともにお受け取りください。お買い上げ日より 1 年間は保証期間です。保証書の記載事項に基づき、無償修理等を保証させていただきます。修理等はお買い上げの販売店までご依頼ください。

●お買い上げ時に「お買い上げ年月日」「お買い上げ店名 / 所在地」が正しく記入されていない場合は保証書が無効になり、無償修理を受けられないことがあります。記載内容が不充分でしたら、速やかに販売店にお問い合わせください。

●改造など通常の使用範囲を超えた取り扱いによる、設計・製造以外の要因で起きた故障や不具合は、期間内であっても保証の対象外となります。

0.5.1 故障かな？と思われる症状が出たときには

この取扱説明書をもう一度よくお読みになり、接続や操作などをご確認ください。それでも改善されないときは、お買い上げの販売店までお問い合わせください。調整・修理いたします。

目次

DiGiCo

1.1 SD5 の概要

DiGiCo SD5 は、ワークサーフェイス、オーディオ･エンジン、および各種オンボード入出力で構成されています。光ファイバー･ケーブルや MADI リンクで複数の I/O ラックに接続し、全ての音声入出力信号を伝送します。コントロール・ワークサーフェイスは 3 つのセクションからなり、最大 124 入力チャンネル、24 VCA、56 バス＋マスター・バス（最大 5.1）、24 マトリクス入出力に構成することが可能です。

左／右セクションには 12 本のアサイナブル・フェーダーと 12 組のアサイナブル・オンスクリーン・チャンネル・コントロールを装備し、センター・セクションには 12 本のアサイナブル・フェーダーとマスター・フェーダーを備えています。SD5 のバス・アーキテクチャーはフレキシブルで、モノ、ステレオ、LCR、LCRS、5.1 構成に対応できます。複数のコンソールをセットアップすれば、FOH とモニターでのステージ･ラックの共有やゲイン･トラッキングが可能なほか、一方のコンソールをもう一方のコンソールやラップトップ・コンピューターからリモート・コントロールすることも可能です。

1.2 本書の概要

この取扱説明書では、SD5 の概要とユーザーが理解しておくべきいくつかの基本的な動作原理について説明します。

SD ソフトウェアの全機能の詳細については、『SD Series ソフトウェア・リファレンス・マニュアル』を参照してください。

この取扱説明書では、山括弧（>）を使用してボタンを押す順序を示します。

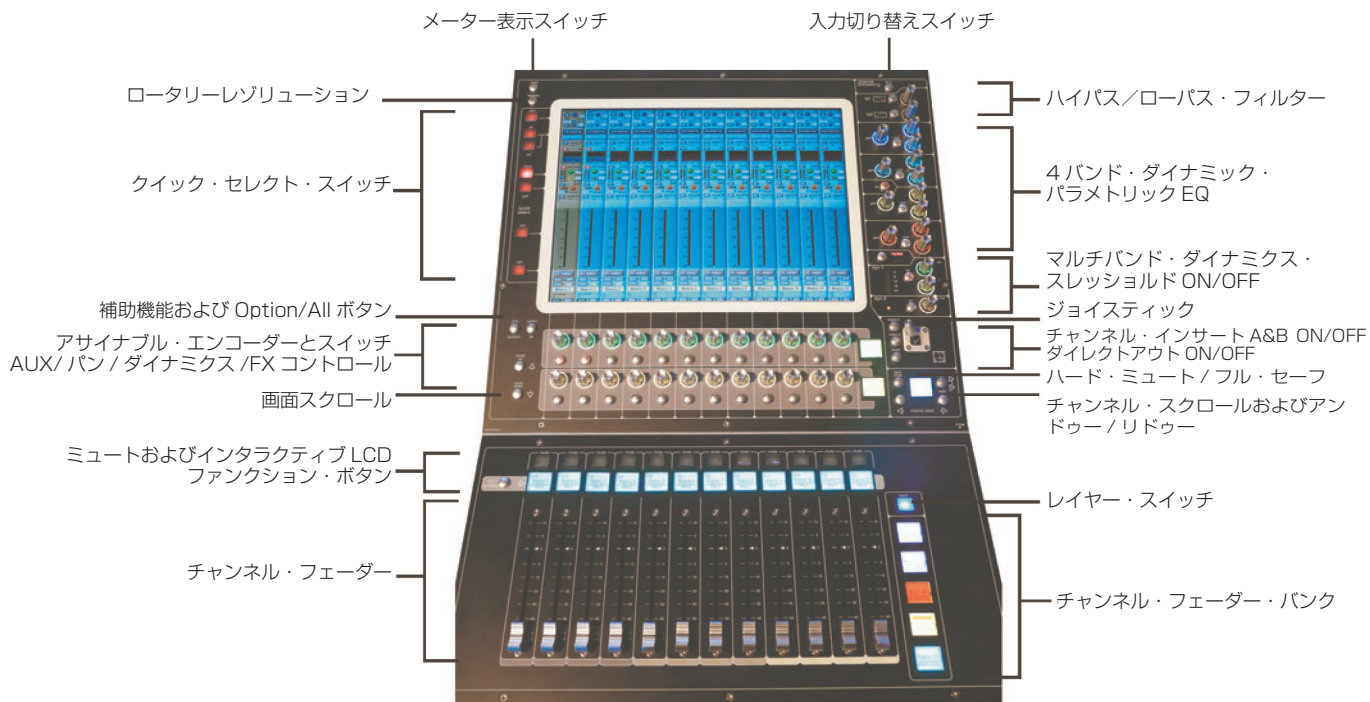
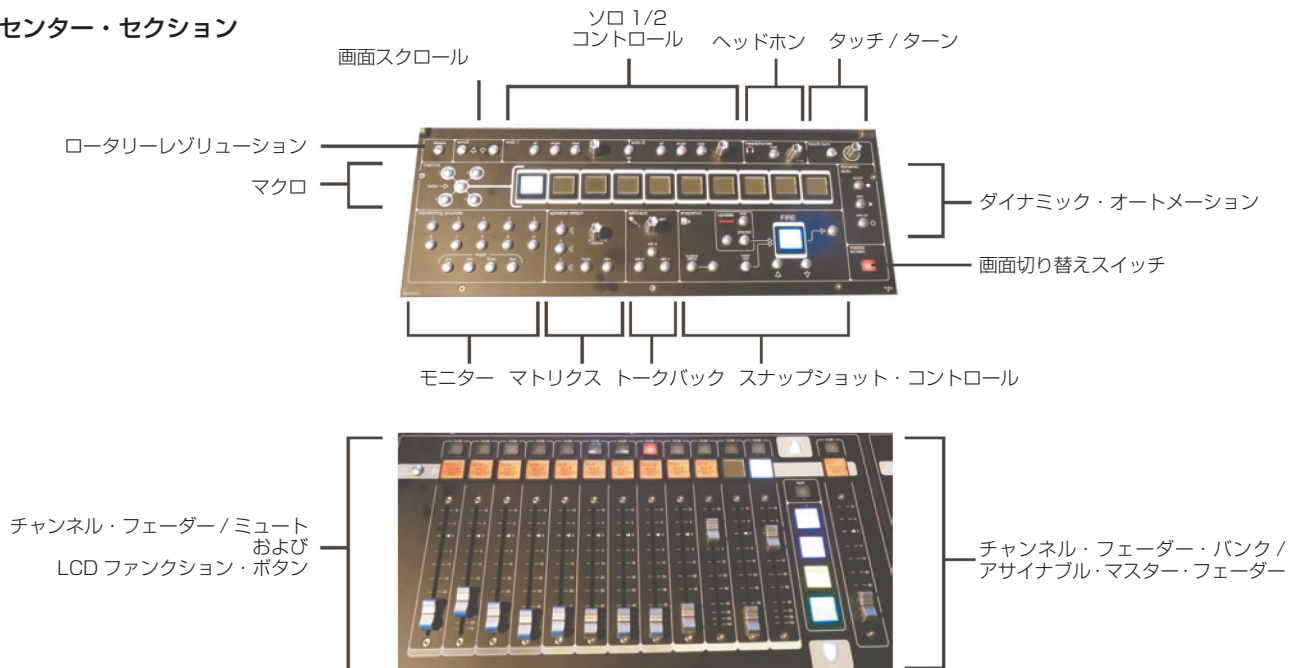
例えば、「Layout > Fader Banks」の場合、「Layout」ボタンを押した後、「Fader Banks」ボタンを押します。

1.3 始める前に

この取扱説明書を使用するに当たって、一般的な動作原理と用語を理解しておく必要があります。先に進む前にこのセクションをよくお読みください。

1.3.1 ワークサーフェイスのレイアウト

左／右セクション

DiGiCo

1.3.2 レイヤーとバンク

SD5 のワークサーフェイスは、レイヤーとバンクに分かれています。各バンクは 12 チャンネルで、コントロール・サーフェイスのアクティブ・チャンネルは、チャンネル・ストリップ・セクションのフェーダーの右側にあるフェーダー・バンク・ボタンとバンク・レイヤー・ボタンを使用して設定します。

「バンク」は 12 本のフェーダーで構成され、「レイヤー」は最大 5 バンクで構成されています。各セクションに 2 つの「レイヤー」があり、左 / 右のワークサーフェイス・セクションのそれぞれで最大 120 チャンネルにアクセスできるほか、センター・セクションで別の 96 チャンネルにアクセス可能です。

フェーダー・バンク・ボタンの上にあるバンク・レイヤー・ボタンを押すと、レイヤーが切り替わります。

そのレイヤー内のフェーダー・バンクにアクセスするには、該当するフェーダー・バンク・ボタンを押します。3 つのセクションを全て同じバンク・レベルに切り替えるには、いずれかのフェーダー・バンク・ボタンを長押しします。

各バンクに含める特定のチャンネルは、「Layout > Fader Banks」画面で設定します。デフォルトでは、入力チャンネルは左 / 右セクションのレイヤー 1 にアサインされます。出力チャンネルはレイヤー 2 にアサインされるほか、センター・セクションにもアサインされます。コントロール・グループはセンター・セクションにアサインされます。これらのバンク・アサインは、セッション中にいつでもカスタマイズ / 保存が可能です。いずれかのバンク・ボタンまたはレイヤーボタンを数秒間押し続けると、3 つのワークサーフェイス・セクションが全て同じバンク・レベル・レイヤーに切り替わります。

1.3.3 コントロール・サーフェイスの使用方法

SD5 の機能にアクセスするには、以下の 2 通りの方法があります。

1. タッチスクリーン画面：指で直接またはキーボード / マウスを使用して操作可能
2. エンコーダーノブ、スイッチ、およびフェーダー

タッチスクリーンは、指より先のとがった物を使用すると操作しやすいと思われるかもしれませんが、画面を傷つけないようにするために、タッチスクリーン専用ツール（PDA スタイラスペンなど）のみを使用することが重要です。また、画面を強く押さないようにしてください。

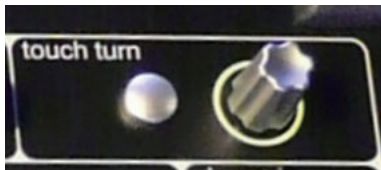
さまざまな方法で多くの機能にアクセスできるため、ユーザーの好みに合ったインターフェースを使用してコンソールを操作することが可能です。この取扱説明書の説明ではマウスを使用せずに、タッチスクリーンを直接操作してオンスクリーン機能にアクセスすることを前提としています。

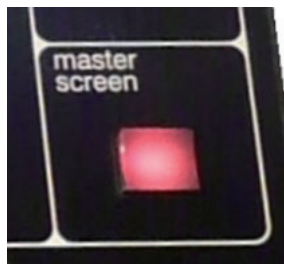
センター・セクションにある全てのコントロールについては、関連セクションで詳細に説明します。

マスター画面の上部にはグレーのボタンが並んでおり、これを使用して各種の設定画面へアクセスします。これらのボタンを押すと、さらにドロップダウン・サブメニューまたはポップアップ画面が開きます。ドロップダウン・メニューが開いた場合、いずれかの項目を押すとポップアップ画面が開きます。サブメニューまたはポップアップ画面が開いているボタンは点灯します。各ポップアップ画面内のボタンによっては、押すとさらにポップアップ画面が開きます。

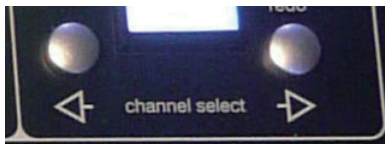
通常、ポップアップ画面内のボタンは、機能無効時はグレーで、機能が有効になると色が変わります。テキスト・ボックスを押すと、数値または QWERTY 配列のキーパッドが開きます。このキーパッドは、画面を押して直接またはコンソールの外部キーボードを使用して操作できます。

ポップアップ画面を閉じるには、ポップアップ画面右上隅の「CLOSE」または「CANCEL」ボックス（キーボード・ポップアップ画面では「CAN」キー）を押します。

センター・パネルの右側にある touch turn エンコーダー（下図参照）は、マスター画面内のロータリー・コントロールを操作する際に使用します。touch turn エンコーダーを特定のオンスクリーン・ポットにアサインするには、アサインするポットにタッチします。オンスクリーン・ポットの周囲にカラー・リングが表示され、touch turn エンコーダーがアサインされたことを示します。このリングの色はそのコントロールに固有で、touch turn エンコーダーにも反映されるため、現在アサインされているポットを容易に識別できます。

センター・セクションの master screen ボタンを押すと、センター・ディスプレイの表示がマスター画面から、センター・セクション下部で選択されているチャンネルのバンクに切り替わります。

※ センター・ディスプレイにチャンネルの表示を割り当てた場合、EQ やダイナミクスなどのミックス・パラメーターのコントロールに関連するエンコーダーやスイッチはありません。ルーティング機能など、タッチスクリーンに関連するコントロールのみ通常の方法で実行できます。

1.3.4 アサイン・チャンネル

「Channel Strip」パネルのチャンネルのうち、現在アサインされているチャンネルは金色で表示されます。このチャンネルはワークサーフェイス・コントロールにアサインされており、以下に説明するように詳細設定が可能です。チャンネルをアサインするには、画面上のチャネル内（AUX センド領域以外）にタッチします。

あるいは、チャンネル・ワークサーフェイス・コントロールの下にある **channel select** ボタンを使用して、パネルのチャンネルをスクロールします。

左右の矢印が付いた channel select ボタンは、チャンネルの「Setup and Output」画面にも表示されます。

あるいは、「Channel List」画面でチャンネルをワークサーフェイス・コントロールにアサインすることもできます。

チャンネルをアサインした後、チャンネル・ストリップ自体に表示されていないそのチャンネルのコントロールは全て、チャンネルの関連領域内にタッチすると表示される補助ポップアップ画面からアクセスできます。補助ポップアップ画面には、入出力ルーティングや信号処理パラメーターなどのコントロールが表示されます。

コントロール・サーフェイス上のエンコーダーは、さまざまなオンスクリーン・ポットにアサインできます。エンコーダーにアサインされている機能を識別できるように、アサインされたオンスクリーン・ポットにはカラー・リングが表示され、コントロール・サーフェイス上のエンコーダーの周囲にもその色が反映されます。

タッチスクリーンのすぐ下に 2 列に並んだ 12 個のエンコーダーとボタン（上図参照）は、その位置にあるチャンネルに対応します。

スクリーンの左側にある **quick select** ボタンのいずれかを押すと、選択されている機能がこれらのコントロールの上列にアサインされます。「Channel Strip」パネルには 6 つの AUX センドを同時に表示できます。セッションで 7 つ以上の AUX センドを作成した場合、スクリーン左下隅の外側にあるスクロール・ボタンを使用すると残りの AUX をスクロールして表示できます。

「Channel Strip」パネルの右側にあるコントロールを使用すると、アサイン・チャンネルの調整が行えます。

チャンネル･ワークサーフェイス･コントロールの上半分（**insert a**、**insert b**、および **direct** ボタンまで。上図参照）では、アクティブ・チャンネルの該当セクションにタッチすると表示されるポップアップ画面に表示される信号処理パラメーターを操作します。下半分は出力ルーティングに関係しています。

さらに、「Channel Strip」パネルの左側にもチャンネル・コントロールがあります。2nd function ボタンを押すと、さまざまなパラメーターにアクセスできます。

1）ステレオ AUX パンおよびプリ / ポストの切り替え
2）チャンネルのハード・ミュート
3）パン（LR/LCR）の切り替え
4）出力チャンネルのディレイ設定の微調整

補助機能は、スクリーン左下隅に表示される緑色の「**2nd Function**」画面、およびリングが緑色に点灯した **2nd function** ボタンによって示されます。

Option/All ボタンには、以下の 2 つの機能があります。

1）短く押した場合：ギャングまたはマルチのメンバーであるチャンネルをそのギャングまたはマルチから一時的に分離します。
2）長押しした場合：あるチャンネルでのパラメーター調整をそのバンクの全チャンネルに適用します。

1.3.5 マスター・フェーダー

デフォルトでは、センター・セクションのシングル・フェーダーは、マスター・バス（デフォルトでは一番目のステレオ・グループ出力）にアサインされています。また、「Master」画面の「Solo」パネルのボタンを使用してソロ・バス出力にアサインすることも可能です。

1.3.6 チャンネル・タイプ

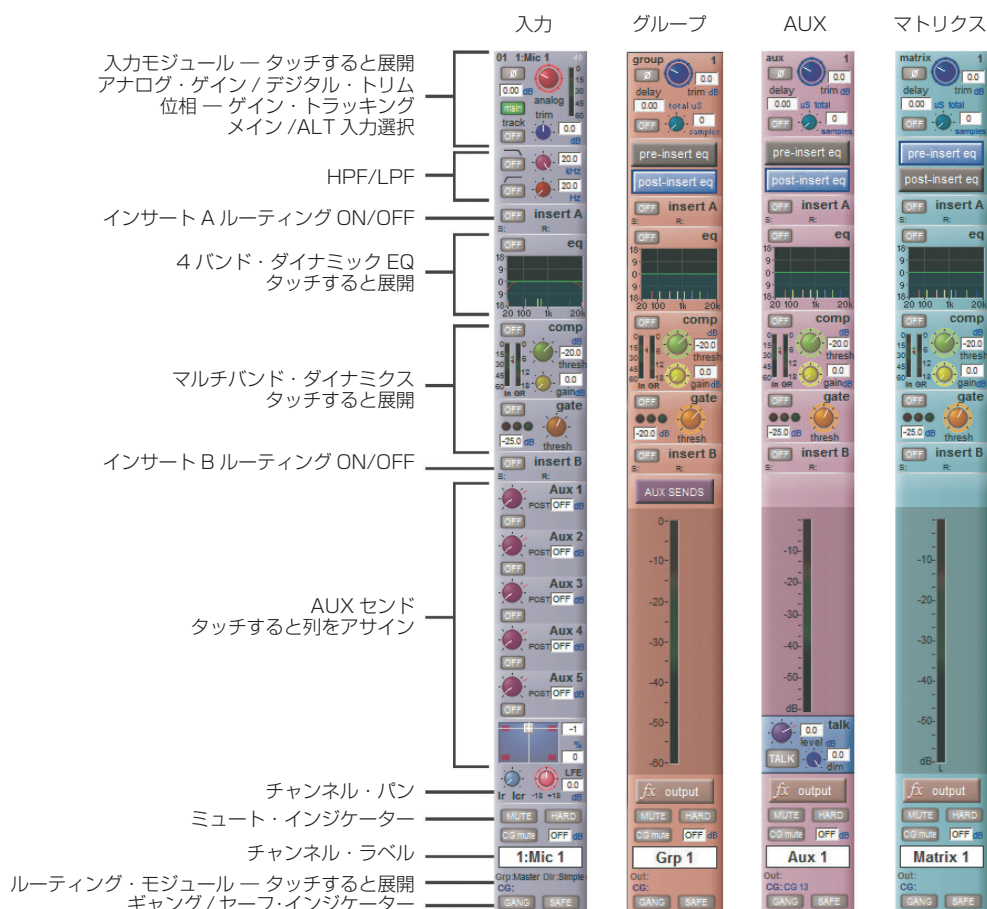
SD5 には 4 種類のチャンネル・タイプがあり、コンソール・ワークサーフェイス上では 12 チャンネルのバンク単位でレイアウトされ、タイプごとに色分けされます。

デフォルトでは、入力チャンネルは左 / 右セクションのレイヤー 1 にアサインされます。

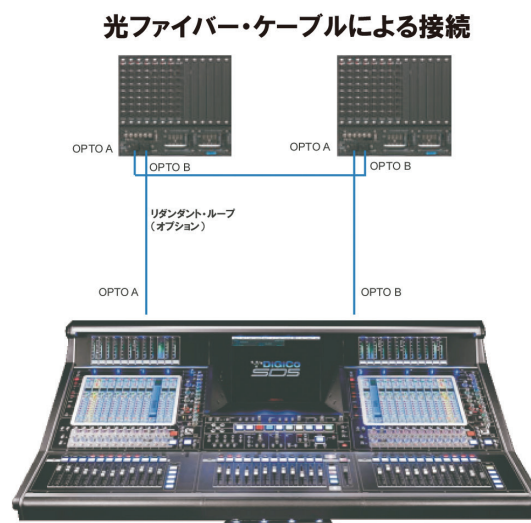
出力チャンネル（グループ、AUX、マトリクス）はレイヤー 2 にアサインされるほか、センター・セクションにもアサインされます。

コントロール・グループはセンター・セクションにアサインされます。これらのバンク・アサインは、セッション中にいつでもカスタマイズ / 保存が可能です。

左 / 右セクションのいずれかのバンク・ボタンまたはレイヤーボタンを数秒間押し続けると、左右のワークサーフェイス・セクションが同じ段のバンクおよびレイヤーに切り替わります。

出力チャンネルのコントロールはバスのタイプに関係なく同じで、入力チャンネルはさまざまな追加機能を装備しています。

1.4 ハードウェアの構成

1.4.1 接続

各種の接続方法については、この取扱説明書の関連セクションで詳しく説明します。下の図は、シングル･コンソール / シングル･ラックのセットアップ例です。

コンソールとラックの電源を入れる前に全ての接続を行ってください。

コンソールとラックは、デュアル・リダンダント電源を装備しており、常に両方の電源を入れる必要があります。コンソールの電源を入れるとソフトウェアが自動的に起動し、前回のシャットダウン時と同じワークサーフェイスの状態と設定が復元されます。

コンソールをシャットダウンするには「**System > Shut Down**」ボタンを押し、「Power off now」というメッセージが表示されるまで待ちます。

SD5 ワークサーフェイスは、ローカル I/O として 8 系統のアナログ I/O と 8 系統の AES I/O を背面パネルに装備するほか、様々なフォーマットで最大 56in/56out に対応可能なリモート・ラックの形で I/O を追加できます。ラックとワークサーフェイスは、75Ω BNC 同軸ケーブルまたは光ファイバー・ケーブルで接続します。ラックは、Main MADI IN/OUT と AUX MADI IN/OUT の 2 組の MADI 端子を装備しています。

MADI 接続は通常、以下のように行います（上図参照）。

ラックの MAIN MADI IN をコンソールの MADI 1A OUT に接続

ラックの MAIN MADI OUT をコンソールの MADI 1A IN に接続

※ オプションとして、もう 1 組の MADI ケーブルでラックの AUX MADI ポートとコンソールの MADI 1B ポートを接続すると、MADI ケーブルのリダンダント運用が可能です。

コンソールのもう 1 つの MADI ポートには、MADI レコーダー（セットアップの詳細については「オーディオ I/O の概要」を参照）や別の DiGiCo ラックまたはコンソールを接続できます。

1.5 ソフトウェアの設定

SD5 にはデフォルト・セットアップが用意されており、特に設定を行わなくてもコンソールとして使用できます。以下、さまざまな画面を使用してセッションを構成する方法を簡単に説明します。以下に示す各マスター画面については後で詳しく説明します。

「Files > Templates」画面は、設定済みセッション・テンプレートをロードする場合に使用します。

「Files > Session Structure」画面は、コンソールの音声チャンネルをチャンネル・タイプ間でどう分配するかの設定や、チャンネルのフォーマットの設定に使用します。

「Session Structure」画面を使用すると、チャンネルをワークサーフェイスに自動的にアサインできます。あるいは、「Layout > Channel Faders」画面でチャンネルをワークサーフェイスに手動で追加することも可能です。

「Setup > Audio IO」画面は、ラックに搭載されたオプション・カードのソケットの設定 / 名前設定、パッドやファンタム電源の設定など、SD5 に接続された物理 I/O の設定に使用します。

1.5.1 テンプレート

状況に応じてカスタマイズしたテンプレートを作成しておくと、それを基にしてセッションを容易に構築できます。セッション・テンプレートをロードするには、「Files」メニューの一番上にある「Templates」オプションを選択して「Session Templates」画面を開きます。表示されたリストからロードしたいテンプレートにタッチし、「OK」を押します。

1.5.2 セッション・ストラクチャーの概要

新規セッションファイルをゼロから構築する場合、チャンネル・タイプごとに必要数を決定することが重要です。セッション・ストラクチャーへの変更はセッションの開始後にも行えますが、これらのパラメーターの設定はセッションの設定の前に行うべきです。セッション・ストラクチャーでは、入力チャンネル数、AUX/ グループ・チャンネルの数およびタイプなどの項目を設定します。

まず、パネルの一番上にあるサンプルレートを設定します。合計 124 系統の入力チャンネルと 56 系統のバス（とマスター・バス）が使用可能です。

チャンネル・リソースは、ほぼ自由な構成で入力チャンネルまたは出力チャンネルに分割できます。デフォルトの構成は以下のとおりです。

108 系統の入力チャンネル（入力チャンネルのフォーマットは、「Session Structure」ではなく、チャンネルごとに設定します）

6 系統のモノ AUX バスと 6 系統のステレオ AUX バス

6 系統のモノ・グループ・バスと 6 系統のステレオ・グループ・バス

24 系統のマトリクス入力と 24 系統のマトリクス出力

24 系統のコントロール・グループ

※ トークバック・チャンネルもコントロール・サーフェイスにアサインされますが、「Session Structure」画面では設定が行えないため表示されません。

チャンネルや AUX、グループバスの割り当てを変更するには、関連するチャンネル番号ボックスにタッチし、ポップアップ数値キーパッドを使用して番号を入力するか、アサインされたタッチターン・コントローラーを使用して変更します。

clear all：ルーティングを変更する際、デフォルト以外のルーティングまたはプロセッシング（EQ、ダイナミクスなど）を全てチャンネルからクリアできます。これは、特に既存セッションを再構築して新規セッションを作成する際に役立ちます。画面上の他の「**clear**」も機能は同じです。

aux sends/direct sends：ボタンの状態を切り替えることにより、**入力チャンネルの AUX センドおよびダイレクト・センド**のデフォルト動作を変更できます。選択項目は「Post Fader」、「Pre-Fader」、「Pre-Mute」です。

aux order/group order：別のウィンドウが開き、AUXおよびグループの順序を変更できます。デフォルトでは、モノ・バスがステレオ・バスに優先します。マスター・バスは、バスの順序設定に関係なくステレオ・バスが優先です。

auto-route：連続した入力は入力チャンネル、連続した出力はバスに自動的にルーティングします。例えば auto-route 72 の入力では、最初の物理入力（例：1:Mic 1）を入力チャンネル 1、2 番目の物理入力（1:Mic 2）を入力チャンネル 2 という具合に、入力またはチャンネルがなくなるまでルーティングします。各チャンネル・タイプのルーティング先は以下のとおりです。

入力チャンネル：物理入力にルーティング

AUX、グループ、およびマトリックス・チャンネル：物理出力にルーティング

マトリクス入力：グループ出力にルーティング

※「auto-route」は「clear all」ボタンと併せてでないと使用できません。

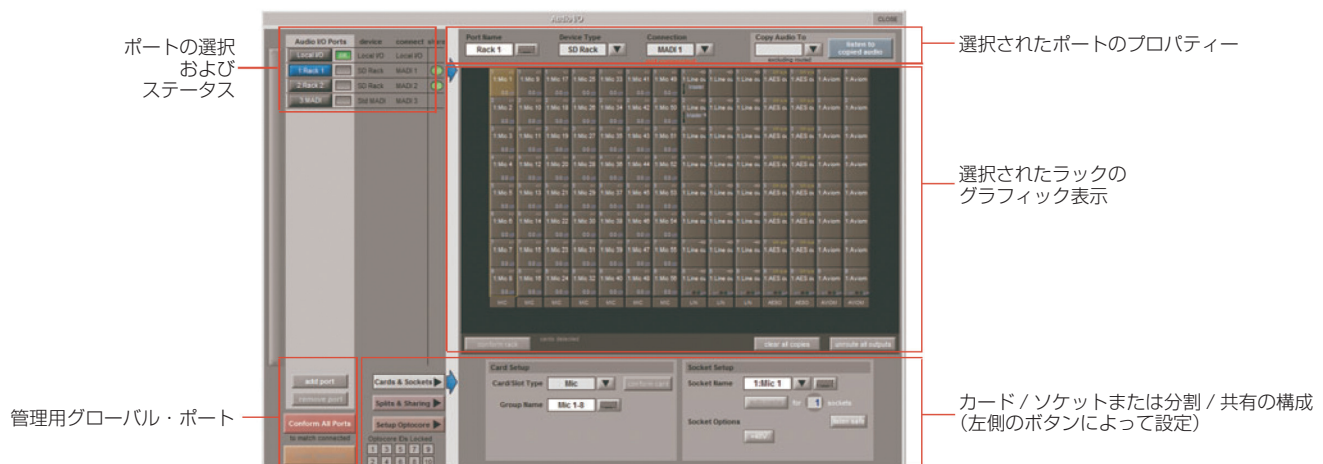
rebuild banks：どのセクション（入力チャンネル、バスなど）も、割り当てられたチャンネル数を変更すると、バンクを再構築しなくてもセッションを再構築できます。つまり、追加で割り当てたチャンネルはワークサーフェイスに「配置」されないため、手動でフェーダーにアサインする必要があります。それに対し、「**rebuild banks horizontally**」または「**rebuild banks vertically**」を有効にしてセッションを再構築すると、ワークサーフェイスはデフォルト・レイアウトで全てのチャンネルがワークサーフェイス上で使用できるように構築されます。「rebuild banks horizontally」の場合、入力チャンネルは必要な数のバンクを使用してコンソールの両側のレイヤー 1 にアサインされ、出力チャンネルはレイヤー 2 にアサインされます。「rebuild banks vertically」の場合、入力はコンソールの左側のレイヤー 1 にアサインされ、出力は右側のレイヤー 1 にアサインされます。

1.5.3 オーディオ I/O の概要

「**Audio I/O**」ウィンドウは、ラックに搭載されたオプション・カードのソケットの設定 / 名前設定、パッドやファンタム電源の設定など、SD5 に接続された物理 I/O の設定に使用します。

Local I/O：SD5 は、コンソールの背面にローカル・オーディオ I/O を装備しています。これらは、オーディオ I/O を追加するために接続されたラックとは関係なく動作します。

SD5 のオーディオ I/O セットアップにアクセスするには、マスター画面の「Setup」にタッチした後、「Audio I/O」にタッチします。

「Audio I/O」ウィンドウは、以下に示すセクションに分かれています。

ウィンドウ左上隅にはポートが表示されます。各ポートは、物理音声接続（Local IO、IO Rack、または MADI Port）に対応しています。ポートは、ウィンドウ左下隅の方にあるボタンを使用して追加 / 削除できます。

右上の領域には、特定のポートに関係するコントロールがあります。ポートを選択すると、選択されたポートのステータスがこのセクションに反映され、必要に応じて構成を変更できます。

パネルの右セクションの大部分は、選択したポートに接続されたラック構成のグラフィック表示です。選択したポートに応じてグラフィックが変わり、使用可能な物理 I/O が表示されます。画像の小さな「四角」はそれぞれ 1 つの物理音声接続またはソケットを表しており、ラック内の I/O カード、コンソール背面のローカル I/O に対応する列または行で構成されています。

ラックのグラフィック表示の下にあるセクションでは、カード / スロットとソケット（カスタム名設定、ファンタム電源、パッド選択など）、またはカードの分割 / コントロールの共有を構成することができます。構成のために表示する要素は、「Cards & Sockets」および「Splits & Sharing」ボタンで設定します。

ローカル I/O の構成は固定であり、ハードウェア変更はできません。ただし、「Port Name」、「Group Names」（各物理カードの名前に関連）、および「Socket Names」（カード上の各物理端子の名前）は変更可能です。

1.5.4 Opto V220（DiGiRack）と Opto V221（SD Rack）

SD Series コンソールは、2 種類の Optocore ファームウェア・バージョン（V220 および V221）のいずれかで動作します。

V220 は DiGiRacks および MiNiRacks に対応しており、SD Rack または DRack は使用できません。

V221 は SD Rack、SD MiNiRack、NaNoRack、および DRack に対応しており、DiGiRack および MiNiRack は使用できません。

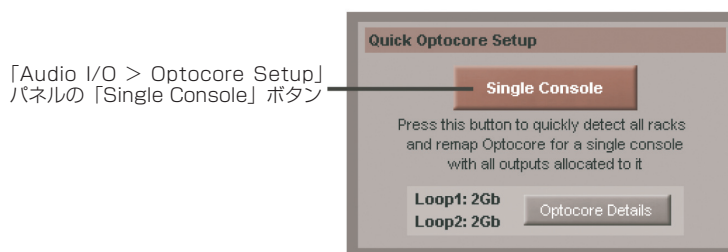
※ MADI（BNC 同軸ケーブル）で接続すれば、コンソールが使用している Optocore のバージョンにかかわらず、どのタイプのラックでも SD Series コンソールと使用できます。

Optocore で DiGiRack/MiNiRack を接続して作成したセッションでは、SD Rack や Drack も使用できますが、所定の手順に従わなければなりません。

同様に、Optocore で SD Rack/DRack を接続して作成したセッションでも、DiGiRack や MiNiRack を使用できますが、この場合も「変換」手順が必要です。

※ Optocore システムのセットアップの詳細については、『SD ソフトウェア・リファレンス』の「Appendix - DiGiCo Optocore V221 - For SD Rack Optocore Operation」を参照してください。

1.5.5 シングル SD コンソール・システム

「Setup > Audio I/O」画面を開きます。「Setup Optocore」ボタンを押し、背景色が朱色の「Single Console」ボタンが表示されます。このボタンを押し、「Yes」を押して確定すると、接続された全てのラックに対応するポートが作成され、全ての出力カードがコンソールに割り当てられ、Optocore マップが作成されます。これでシステムを使用できる状態になりました。

1.5.6 自動整合

全てのハードウェアを接続した後、「System > Diagnostics > Optocore」画面を開きます。SDeng（コンソール・エンジン）または SDrack（SD Rack または D Rack）の全ての Optocore 機器が ID 別にリストされます。目的の機器がリストされない場合、全ての物理接続、「Optocore ID」、および「Fibre Speeds」を確認してください。全ての機器が表示されたら、「Diagnostics」パネルを閉じます。

使用するラックのタイプに関係なく、システムを整合させる必要があります。これは接続されたラックのタイプとチェックするコンソールの I/O 能力に関係し、自動整合は 3 つのレベルがあります。

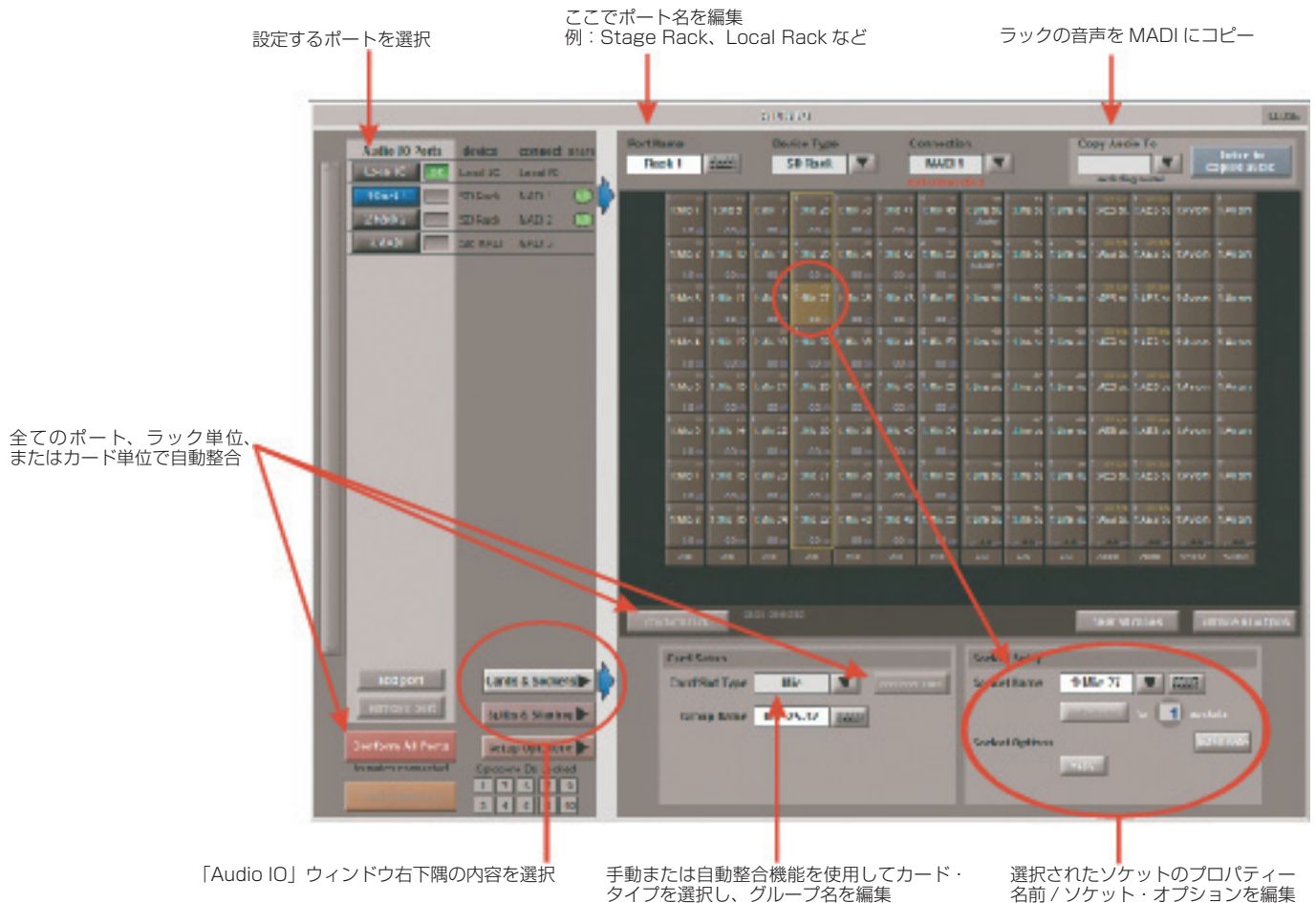
- グローバル：ウィンドウの左下にある赤い「Conform All Ports」ボタンを使用

- ラック単位：ウィンドウのラック表示セクションのすぐ下にある「**conform rack**」ボタンを使用

- カード単位：グラフィック表示でカードからソケットを選択し、ウィンドウ下部の「Card/Slot Type」セレクター・ボタンの横にある「**conform card**」ボタンを使用（左下方にある「**Cards & Sockets**」ボタンを選択する必要があります）

いずれかのボタンを押すと、カード・タイプが指定単位で正しく選択されます。完了すると、各スロットの下のある「Card Labels」が緑色に変わります。

1.5.7 ラックの手動整合

左側のポート選択リストでラックを選択すると、接続されたラックに搭載されたカードに応じて、下図のような画面が表示されます（この場合は入力用× 7、出力用× 7、計 14 のカード / スロットが使用可能）。

ラックを使用するには、画面上のラックの内容を、接続されたラックに物理的に搭載されたカードに合わせなければなりません。通常は「**Conform All Ports**」ボタンを使用しますが、必要に応じて手作業で行うこともできます。

各カード（列）を選択し、ウィンドウ下部の「Card/Slot Type」ドロップダウン・メニュー（左下方の「**Cards & Sockets**」ボタンを選択すると表示されます）で適切なカードを手動選択します。正しいカード・タイプを選択すると、選択したカードの一番下のラベルが緑色に変わり、ラックに搭載されたカードとカード・タイプが一致したことを示します。「Card Type」が赤色の場合は不整合があるため、正しいカード・タイプを選択して修正する必要があります。

音声のコピーとコピーした音声の検聴（MADI レコーダー・セットアップ）

ポート・リストで入力ポートを選択し、「Copy Audio To」ドロップダウン・メニューを使用することにより、ラックからの音声を MADI ポート出力にコピーできます。例えば、ラック音声入力を MADI で接続されたレコーダーにコピーしたい場合、ポート・リストで「Rack 1」を選択し、「**Copy Audio To**」ドロップダウン・メニューで「**MADI**」を選択します。ラック 1 の 56 チャンネルの入力が SD5 の MADI 出力にコピーされます。

さらに、レコーダーの MADI 出力を SD5 の MADI 入力に接続することにより、元のソース素材と同じチャンネルで再生音をモニターできます。再生音をモニターするには「**Listen to copied audio**」ボタンを押すだけです。もう一度押すとラックからのライブ･ソースのモニターに戻ります。

標準 MADI 接続

SD5 に（DiGiCo ラックではなく）標準 MADI 接続を行う場合、通常のラック・スタイル名の代わりに、総称信号名（つまり MADI 1 ～ MADI 56 または MADI 1 ～ MADI 64）で MADI をコンソールに表示するように設定できます。名前を設定すれば、信号に影響を与えることなくルーティングが容易になります。

全出力のルーティング解除

カード・グラフィックの下にある「**unroute all outputs**」ボタンを押し、警告ポップアップ画面で「**yes**」を選択すると、選択されたポートへの全出力のルーティングを一度に解除できます。この操作では、「コピーされた」音声のルーティングは解除されません。

※この操作により、チャンネル画面で作成したルーティングが全て解除されます。アンドゥーはできませんので注意してください。

1.5.8 ラックの共有

ラックを MADI で接続し、2 台の DiGiCo コンソール間で共有するマルチコンソール・システムでは、一方のコンソールからしかラックのゲイン、ファンタム電源、およびパッドを操作できません。この問題を解決するために、SD5 を以下の 3 つの動作状態のいずれかに設定することが可能です。

isolate：ラックと通信しないため、入力ゲインまたは +48V スイッチを調整してもラックの設定には影響しません。

receive only：ラックの既存設定を受信しますが、ラックのゲインなどの操作はできません。

full control：設定をラックに送信し、それに応じてラックの設定が変更されます。

共有の設定は、「**Splits & Sharing**」ボタン選択時にウィンドウ右下隅に表示される「**Rack Sharing**」領域で行います。

この 3 つの状態はラック単位で（「Selected Rack」）、または全ての共有ラックに対してグローバルに（「Global Shared」）設定できます。

1.5.9 ワークサーフェイスへのフェーダーのアサイン

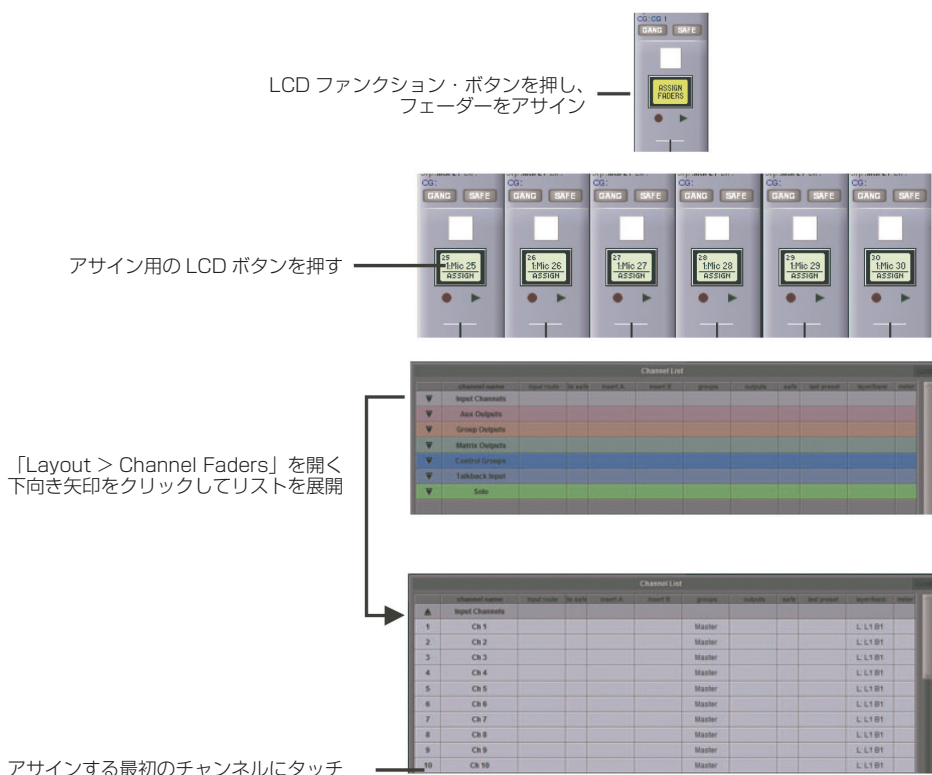
セッションを再構築した後、新規作成したチャンネルがワークサーフェイス上に表示されない場合、マスター画面の「**Layout > Channel List**」パネルを開き、セッションの全入出力チャンネルのリストを表示します。

チャンネルをワークサーフェイスにアサインするにはバンクを選択し、**LCD ファンクション**・ボタンを押します。次に、「**ASSIGN FADERS**」と表示された LCD ボタンを押してアサイン・モードに変更し、アサインしたいチャンネルの LCD ボタンをそれぞれ押します。

次に、マスター画面の「**Layout > Channel List**」で、アサインしたい最初のチャンネルを押します。

アサイン・モードの LCD ボタンごとに、連続したチャンネルがワークサーフェイスにアサインされます。

LCD ファンクション・ボタンをもう一度押し、「**Solo**」と表示された LCD ボタンを押すと標準モードに戻ります。

DiGiCo

1.6 セッションの保存 / ロード

1.6.1 新規ファイルとして保存

セッションの構成を変更したら、コンソールのフラッシュ・ドライブに新規ファイル名で保存します。

セッションを再構築した後に「Save Session」パネルが自動的に表示されない場合には、マスター画面の「Files」ボタンにタッチし、「**Save As New File**」を押します。

保存先ドライブ（内蔵またはリムーバブル）とファイルを選択し、新規ファイル名とそのファイルの説明を入力し、「**Save**」ボタンを押します。

※既存リストのセッション名にタッチすると、その名前が新規ファイル名として自動的に選択され、既存ファイルに上書きされます。

1.6.2 セッションの保存

「**Save As New File**」ボタンの上にある「Save Session」ボタンは、既存セッションを既存ファイルと同じファイル名で同じ場所に保存します。このボタンは、既存セッションを更新する場合の「**クイック保存**」機能となります。

この機能を使用すると、最後に保存されたバージョンが上書きされることに注意してください。

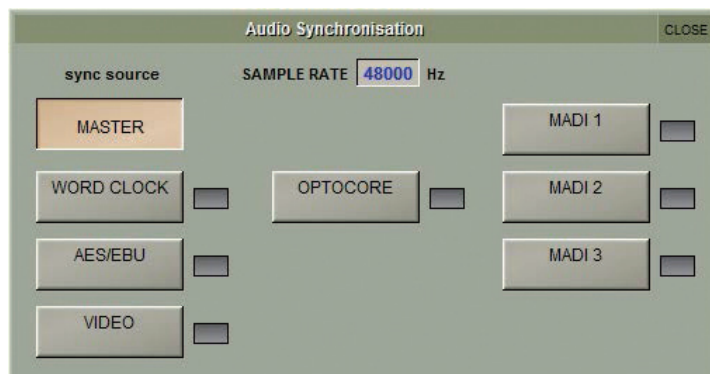
セッションを新規ファイル名で保存したい場合には、「**Files**」メニュー･ボタンを押し、「**Save As New File**」を選択してください（前項参照）。

1.6.3 セッションのロード

以前に保存したセッションをロードするには、マスター画面の「Files」ボタンにタッチし、「Load Session」を押します。

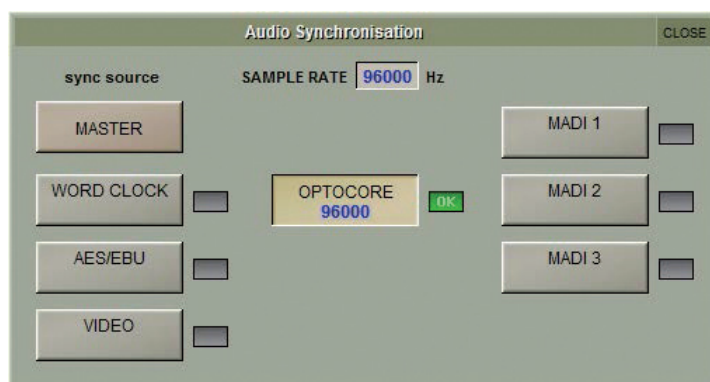
ソース・ドライブ（内蔵またはリムーバブル）と必要なファイルをリストから選択し、「Load」ボタンを押します。

1.7 オーディオシンク（音声の同期）

「Audio Synchronisation」パネルにアクセスするには、「Setup Menu > Audio Sync」ボタンにタッチします。以下のウィンドウが開きます。

SD5 は､「Session Structure」パネルでの設定に従って､「48000Hz」（48kHz）または「96000Hz」（96kHz）のサンプルレートで動作します。

デフォルトでは MASTER(内部クロック) に設定されていますが、Optocore(オプチカル) システムを使用している場合の標準的なオーディオシンクの法則として、シンクソースは最も若い番号の Optocore ID(通常は ID1) を使用します。

この設定はセッション・ファイル内に保存されるため、光ファイバー・ケーブルでラックと接続されたコンソールがある場合、全てのコンソール・エンジンの同期ソースを Optocore に設定する必要があります。

同期クロックを Optocore（96kHz）に設定した場合

また、SD5 を外部クロックに同期させることが必要な場合もあります。その場合、「Audio Synchronisation」パネルで外部同期を操作できます。

SD5 は、外部クロック・ソース（ワードクロック、AES/EBU、Video Reference、MADI、および Optocore）を使用します。

この場合、1 台の Optocore 機器は外部ソースにクロックを供給するように設定し、他の全ての Optocore 機器は Optocore に同期するように設定する必要があります。

※ 外部同期入力上で有効なクロックが検出されると、その入力が SD5 クロック・ソースとして選択されていない場合でも、対応する OK ボックスが緑色に点灯します。

1.8 ルーティングの基礎

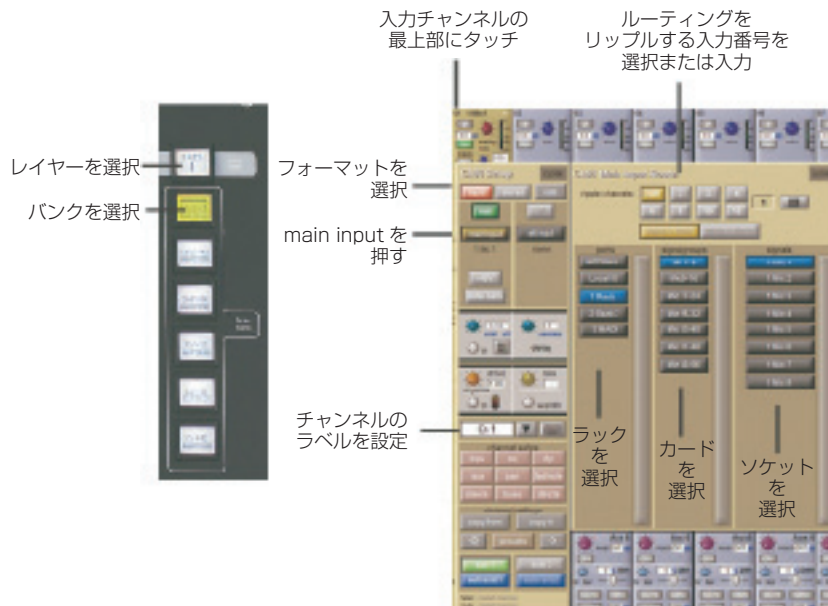
1.8.1 入力 / 出力の選択

全てのチャンネル入力、出力、インサート・センド / リターンのルーティングは、チャンネルの「**Setup and Output**」画面にある濃いグレーの「routing」ボタンで開くルーティング画面で行います。（入力チャンネルの「input」の下に表示されます）。

> マルチチャンネル信号は、個別にルーティングした後、「マルチチャンネル」としてまとめます。詳細については、『SD Series ソフトウェア・リファレンス』を参照してください。

「Channel Input Setup」にアクセスするには、タッチスクリーンの入力チャンネル表示の最上部にタッチします。

「Channel Output Setup」にアクセスするには、タッチスクリーンのチャンネル・タイプ表示の最下部にタッチします。

また、チャンネルの入出力ルーティングを「**Channels List**」画面から直接設定することも可能です。それには、画面下部にある「**Edit**」ボタンを ON にし、チャンネルの「input route」ボックスにタッチします。標準の「Setup」画面が開き、そこから「Routing」画面を開くことができます。さらに、該当する列にタッチすると、インサートおよび出力のルーティングもこの画面から行えます。

各画面内には、以下の 3 つのルーティング選択レベルを含む 3 つの列があります。

- **ports**（左列）：目的の入力または出力が位置している有効なポートを表示します。
- **signal groups**（中央列）：そのポート内の使用可能な入力または出力グループを表示します。
- **signals**（右列）：、その信号グループ内の使用可能な入力または出力を表示します。

各列のボックスは選択時に青色に点灯します。すでにアサインされたルーティングが画面内にある場合、現在のアサインを含むポートおよび信号グループ列は半点灯します。

各出力にルーティングできるチャンネルは 1 つのみです。他のチャンネルが現在使用中の出力は青色のテキストで表示されます。現在使用中の出力に別のチャンネルをルーティングしようとすると、確認ボックスが開き、そのチャンネルをすでに使用しているチャンネルが表示され、操作を続行するとこの出力から既存チャンネルのルーティングが解除される旨が警告されます。続行する場合は「Yes」、キャンセルする場合は「No」を押します。

> 入力チャンネルからダイレクトアウト、または出力チャンネルから出力をルーティングする際、任意の数で使用可能な信号を選択できます。この場合、新規のルートアサインは前のアサインに追加されます。ただし、入力およびインサート・センド / リターンは、1 つの信号（モノ・チャンネルの場合）または 2 つの信号（ステレオ・チャンネルの場合）のみルーティングでき、新規のルートアサインをすると、入力およびインサート・センド / リターンの既存のルートは失われます。

ステレオ・チャンネルの場合、L/R のルーティングは連続するものと見なされます。つまり、ステレオ信号をルーティングする場合、L ルートをアサインすると、リスト内の次の信号が自動的に R ルートとしてアサインされます。信号グループまたはポートの最後の信号を L ルートとしてアサインした場合、次の信号グループまたはポートの最初の信号が R ルートとしてアサインされます。

入力およびインサート・リターンをルーティングする場合、「**INTERNAL**」ポートには以下の信号グループがあります。

Misc： オシレーター、ホワイトノイズ / ピンクノイズ・ジェネレーター
Graphic EQs： 内蔵グラフィック EQ の出力
Effects： 作成済みエフェクト・センドの出力
Channels： 他の入力チャンネルのダイレクトアウト
Groups： グループ・バスの出力
Auxes： AUX バスの出力
Matrix： マトリクス・バスの出力

※ルーティングされているチャンネルの出力は、信号リストから除外されます。

また、全てのルートが 1 つのリストとして表示されるため、L 信号をポートの最後の信号に接続した場合、ポート・タイプに関係なく、R 信号は自動的に次のポートの最初の信号に接続されます。

出力およびインサート・センドをルーティングする場合、「INTERNAL」ポートでは SD5 のグラフィック EQ の入力および作成済みエフェクトの入力を選択できます。

「0:Local I/O」ポートは、SD5 の背面パネルにある入力または出力のリストを含んでいます。

「Rack」ポートは、「Audio I/O」画面で設定したリモート I/O ラック内の使用可能な全ての入力または出力を含んでいます。

ルートを選択すると、「Setup」または「Outputs」画面の「routing」ボタンの下に名前が表示されます。

ルートを作成すると、「routing」ボタンの下のメーターおよび追加コントロールが有効になります。これらのコントロールは作成したルートのタイプによります。

ライン入力を入力またはインサート・リターンにルーティング：	アナログ・ゲイン・コントロール
マイク・プリアンプをモノ入力にルーティング：	ラック機能リモート・コントロール用アナログ・ゲイン・コントロールおよび 48V ボタン
マイク・プリアンプをステレオ入力にルーティング：	ラック機能リモート・コントロール用アナログ・ゲイン・コントロールおよび 48V ボタン
マイク・プリアンプをインサート・リターンにルーティング：	アナログ・ゲイン・コントロール、48V ボタン、および位相反転ボタン
出力をコンソール出力にルーティング：	-10db パッド（ラック出力のみ）、センド ON/OFF 用「on」ボタン、ゲイン・トリム、およびダイレクトアウトを送るチャンネル内の位置を切り替えるセンド・ポイント・セレクター pre-F　プリフェーダー post　ポストフェーダー pre-M　プリミュート（プリフェーダー）
インサート・センドをコンソール出力にルーティング：	-10db パッド（ラック出力のみ）、センド ON/OFF 用「on」ボタン、およびトリム
インサート・センドをグラフィック EQ にルーティング：	センド ON/OFF 用「on」ボタン
出力をグラフィック EQ にルーティング：	追加コントロールなし

ON にすると、ボタンの周囲に赤色または緑色のリングが点灯します。

1.8.2 リップル・チャンネル

「route」画面の最上部にあるリップル・チャンネル機能は、現在の画面のルーティングに従って連続したチャンネルを一度にルーティングします。例えば、チャンネル 1 のダイレクトアウトを Rack 1 > Line out 1 にルーティングし、リップル・チャンネル機能を有効にしてチャンネル 2 ～ 8 を自動的にルーティングすると、チャンネル 1 ～ 8 のダイレクトアウトを Rack 1 > Line out 1 ～ 8 にそれぞれルーティングできます。

リップルするチャンネルの数は、グレーの数値ボタンを選択して設定します。あるいは、数値ボタンの右にあるキーボード・ボタンを選択し、開いたテンキーパッドに必要なチャンネル数を入力し（上の例では「8」）、「OK」を押します。リップル・チャンネル機能の設定後、ルーティング操作を行うと、ルーティングしたチャンネルから設定した数のチャンネルまでがルーティングされます。

リップル・チャンネル機能は、ステレオ・チャンネルを 2 チャンネルとして扱います。つまり、上の例のチャンネル 2 がステレオの場合、リップル・チャンネル機能を使用すると、チャンネル 1 は Line out 1、チャンネル 2 の L/R は Line out 2/3、チャンネル 3 は Line out 4 という具合にルーティングされます。

1.8.3 チャンネル名

「Setup」画面の白黒のテキスト・ボックスは、チャンネル名を設定する際に使用します。チャンネル名は、スクリーン最下部のスクリブル・ストリップ (テキストボックス) に表示されます。デフォルトでは、チャンネル名は選択した入力信号と同じ名前に設定されています。

入力信号が選択されていない場合、スクリブル・ストリップにはチャンネル番号が表示されます。入力チャンネルの場合は「ch」、出力チャンネルの場合は「Aux」、「Grp」、または「Matrix」のプリフィックスが付きます。

以下は、チャンネル名の設定に固有の説明です。

「Next」ボタンを押すと、「Setup」画面全体が次のチャンネルに移動します。

チャンネルの最上部には、入力チャンネルの場合はチャンネル番号と入力信号名が表示され、出力チャンネルの場合はチャンネル・タイプとチャンネル番号が表示されます。これらのラベルは、チャンネル名を設定しても変わりません。

入力チャンネルの場合、チャンネル名を手動で設定した後にチャンネル入力信号を変更すると、チャンネル名に入力信号名が反映されなくなります。自動チャンネル名設定機能を復元するには、名前を消去し、チャンネル入力を再選択します。

このチャンネル名設定機能は、チャンネルの「Output」画面でも使用できます。

また、「Channel List」画面（「Layout」メニュー）でチャンネル名を直接設定することも可能です。画面を開き、リストの下にある「Edit」機能を ON にし、必要なチャンネル･タイプ･リストをその行にタッチして展開します。リスト内のチャンネルのチャンネル名列にタッチすると、キーボード・ポップアップ画面が開き、通常の方法で名前を入力できます。

1.9 チャンネルの処理

1.9.1 ダイナミック EQ

EQ セクションは、最大 24 チャンネルのダイナミック･コントロールを備えた 4 つのユーザー設定可能なパラメトリック･フィルターと、1 組のシェルビング・タイプのハイパス / ローパス・フィルターで構成されます。EQ にアクセスするには、オンスクリーン表示にタッチしてチャンネルを割り当て（色が黄色に変わります）、入力モジュールの右側のコントロールを使用します。

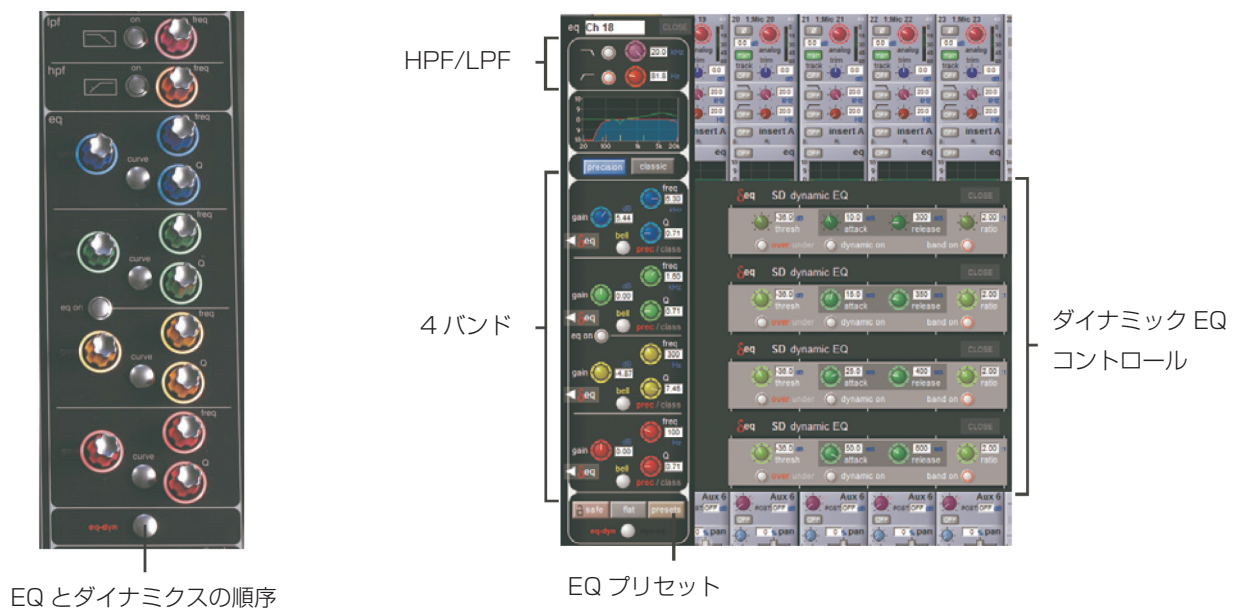
コントロールを操作すると、下の図に示す拡大ビューが画面に表示されます。このビューは、いつでも画面上の EQ 特性グラフにタッチすることで表示できます。

※コントロールを操作しても拡大ビューが表示されない場合、「Options」パネルを開き、「Auto Expand EQ」を「Yes」に設定します。

各バンドの特性は、「**precision**」と「**classic**」という 2 種類の特性のいずれかに設定できます。これは、「**precision**」および「**classic**」ボタンを使用して全バンド一括で、または「**bell/hishelf**」ボタンの補助機能を使用してバンドごとに切り替えることができます。

ダイナミック・コントロールにアクセスするには、いずれかの EQ バンドの左矢印記号にタッチします。

通常の EQ 特性グラフにタッチすると、拡大ビューが別のパネルで表示されます。

チャンネルの信号経路における EQ とダイナミクスの順序は、EQ セクション最下部にあるワークサーフェイス･ボタンで変更できます。

※各バンドの「curve」ボタンを連続して押すと、そのバンドに使用するフィルターのタイプを変更できます。

1.9.2 ダイナミクス

ダイナミクスにアクセスするには、画面上の EQ グラフのすぐ下にある「**Comp**」または「**Gate**」にタッチして「dynamics」パネルを開きます。

2 種類のダイナミクス・モジュールがあり、一方のモジュールは左側にある「**comp**」/「**multi**」/「**desser**」ボタンに応じてシングルバンド･コンプレッサー､3way マルチバンド･コンプレッサー､またはディエッサーとして機能します。もう一方（下側）のモジュールは、左側の「**gate**」/「**duck**」/「**comp**」ボタンに応じてゲート、ダッカー、または外部サイドチェイン付きコンプレッサーとして機能します。

各種パラメーターの操作は、スクリーンの下にあるワークサーフェイス・コントロールで行います。パネルを閉じるには、パネル右上隅の「**CLOSE**」ボタンにタッチします。

そのセクションのワークサーフェイスの右側には、各バンド専用のスレッショルド、ゲイン・コントロール、および In/Out スイッチがあります。

これにより、オンスクリーン「dynamics」パネルが開いているかどうかにかかわらず、アサイン・チャンネルのダイナミクスを調整できます。

スクリーンの下にあるアサイナブル・エンコーダーとスイッチは、任意のメイン・ダイナミクス・コントロールにアサインできます。入力セクションの左側にある「**Assign Switch**」ボタンを押しながら、画面上の必要なダイナミクス・コントロールにタッチします。選択したコントロールは、「**Status Display**」によって表示されます。

マルチバンド・コンプレッサーは、最大 24 チャンネルのダイナミクス・モジュールに対して使用できます。パネルの左側にあるダイナミクス・モード選択ボタンをクリックすると、3 つのダイナミクス・バンドにアクセスできます。

各バンドは、シングルバンド･コンプレッサーと同じパラメーターを全て備えています。リンク機能も備えていますが、コンプレッサー全体に適用されるため、バンドにはアサインされません。バンドは、各バンドの左側にある「on」ボタンを使用して個別に、またはパネルの右側にある「**all on**」ボタンを使用して一括で ON/OFF を切り替えることができます。

バンド間のクロスオーバー周波数は､｢hi｣および｢lo｣バンドの左側にある紫色と赤色のポットを使用して操作します｡各クロスオーバーは 20Hz ～ 20kHz の範囲内で設定可能で､クロスオーバー周波数は各ポットの下に表示されます｡各｢**gain**｣ポットの下にある｢**listen**｣ボタンを押すことにより、そのバンドを（ソロ・バスではなく）ミックスにソロ出力し、他のバンドを一時的に OFF にして検聴することが可能です。

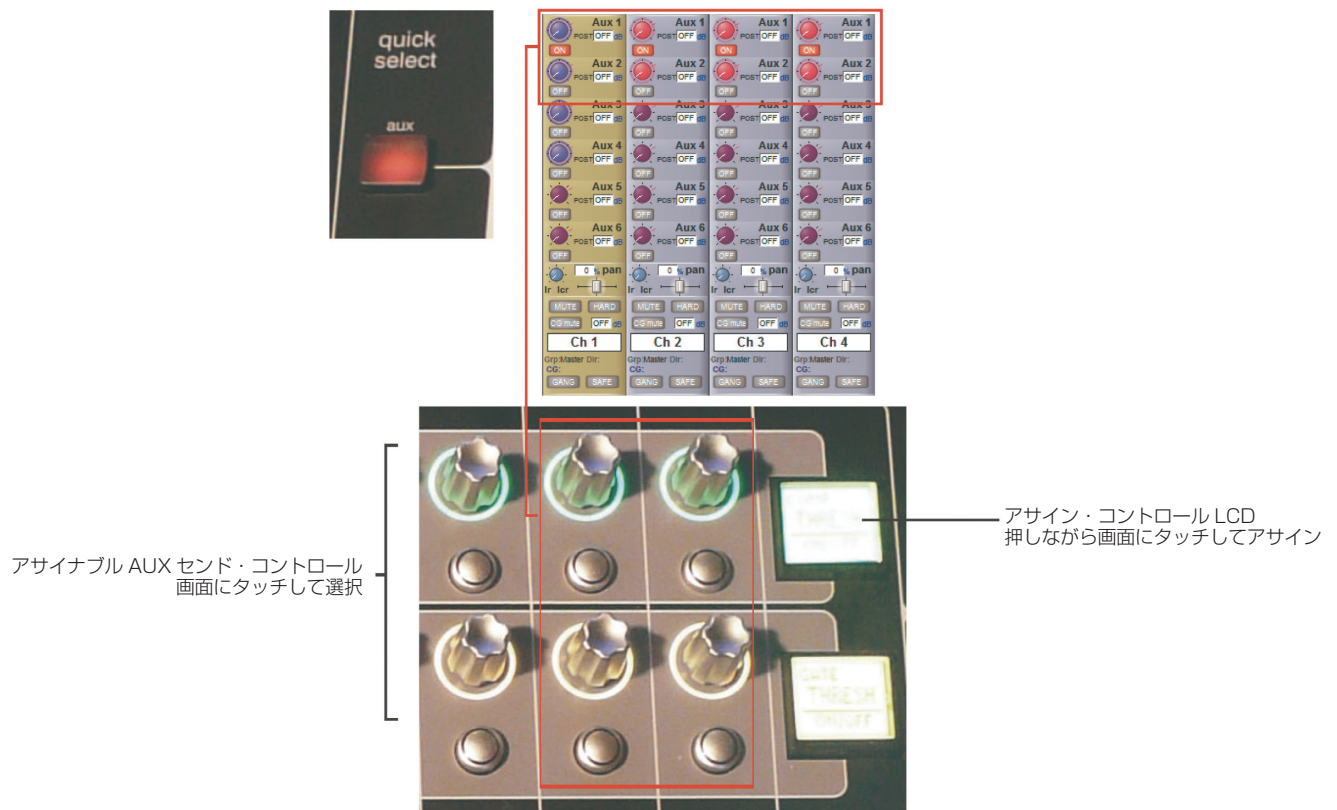
「**multi**」ボタンをもう一度押すと、シングルバンド・コンプレッサーに戻ります。

チャンネル・ストリップのコンプレッサー・スレッショルドおよびゲイン・コントロールは、相対的なオフセットを維持しながら、3 バンド全てのコントロールを調整します。各コントロールは、スクリーンの下にあるアサイナブル・エンコーダーにマップされます。

※ リンク機能を除き、シングルバンド・コンプレッサーとマルチバンド・コンプレッサーの設定は完全に分かれています。設定はコピーされないため、一方のパラメーター操作によって他方の設定が変更されることはありません。

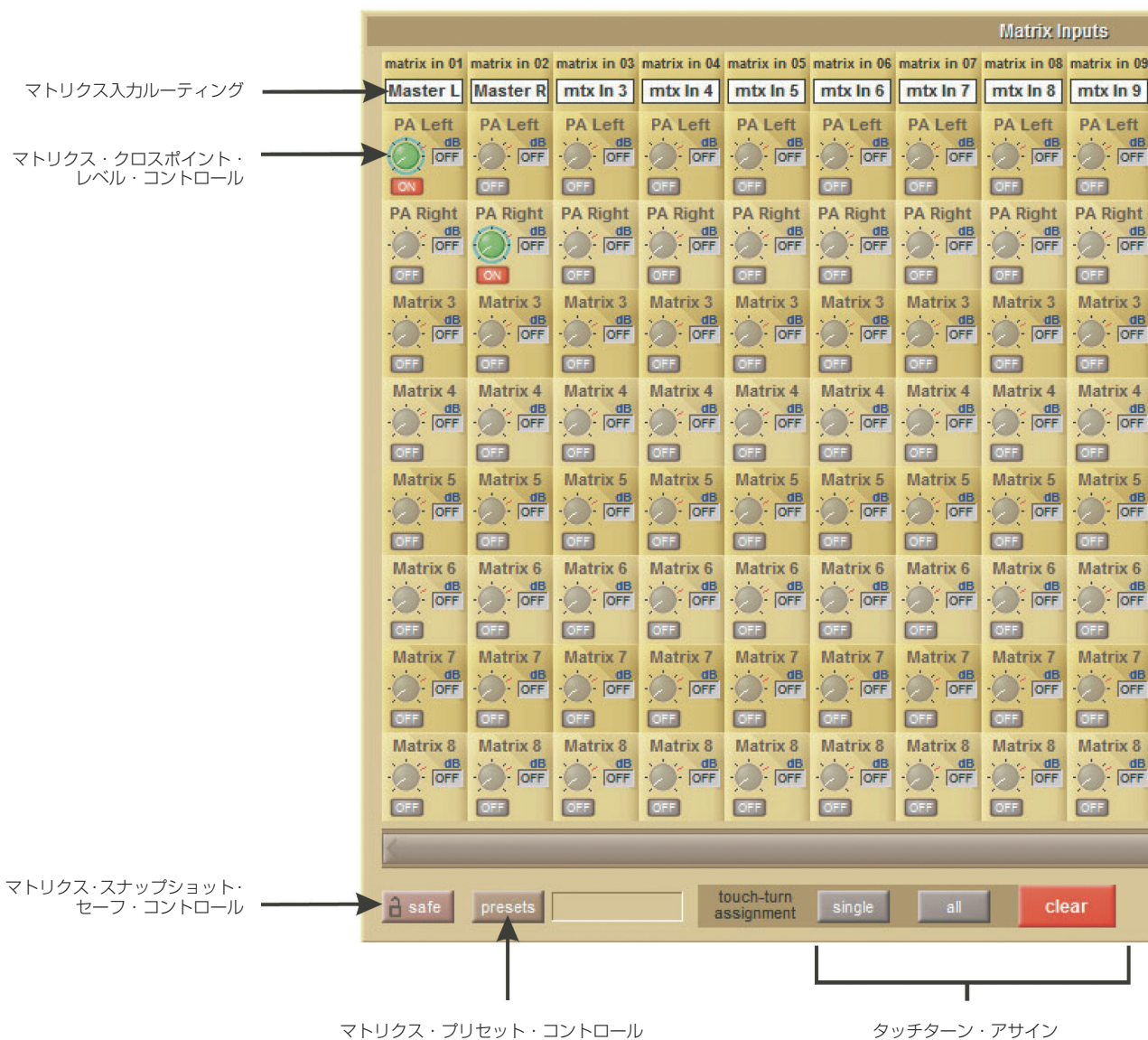
DiGiCo

1.9.3 AUX

AUX は、「quick select aux」ボタンを押し、画面上の「Aux」列にタッチするか、ワークサーフェイスの左側にある画面スクロール・ボタンを使用してアクセスできます。いずれの場合も、入力画面の AUX がハイライト表示されます。スクリーンの下にあるエンコーダーおよびスイッチを AUX センド、パン（2nd Function ボタン ON 時）、ON/OFF およびプリ / ポスト・スイッチ（2nd Function ボタン ON 時）として使用します。

また、チャンネルの全ての AUX センドを単一画面で表示し、スクリーンの下にある 24 個のエンコーダーにアサインすることも可能です。それには、表示したいチャンネルの現在アサインされている AUX 行にタッチします。画面レイアウトは、各 AUX がアサインされているエンコーダーに対応しています。24 以上の AUX がある場合、画面スクロール機能を使用してアサインをスクロールします。

この画面は、AUX 調整の完了後、手動で閉じる必要があります。そのままでは別のチャンネル詳細画面は開けません。

1.10 マトリクス

「Matrix Inputs」パネルを開くには、マスター画面の「**Matrix**」ボタンにタッチします。開いたウィンドウで、マトリクス出力チャンネルへの入力のルーティングおよびマトリクス・クロスポイント・レベルの設定が行えます。入力をルーティングするには、目的のマトリクス列の最上部にタッチします。SD5 の標準入力ルーティング・ページが開きます。

上の例では、マスター・ステレオ・バスをマトリクス 1（PA Left）とマトリクス 2（PA Right）にルーティングしています。クロスポイント・レベルを調整することにより、各マトリクス・チャンネルに送る各マスター・バス・チャンネルのレベルを調整できます。

「マルチ」、「シングル」、「オール」という 3 つのレベル調整モードがあります。

マルチ（他のモードに選択されていない状態）：画面上の 1 つ以上のレベル「つまみ」にタッチし、タッチターン・コントロールを使用して調整します。

シングル：目的のレベル「つまみ」にタッチし、調整します。別の「つまみ」にタッチすると前の「つまみ」は選択解除されます。

オール：全ての「つまみ」を同時に調整します。

複数のクロスポイントを調整する際、相対レベルは維持されます。

「**clear**」ボタンを押すと、選択されたタッチターン・アサインは全てキャンセルされます。

1.11 コントロール・グループ

任意の数の入力チャンネルおよび出力チャンネルを単一でも複数チャンネルでもコントロール・グループ（最大 24）に接続することにより、1 つのコントロールで一括操作することが可能です。コントロール・グループのフェーダー、ミュート / ソロ、またはコントロールに変更を加えると、そのグループに接続された全てのチャンネルに反映されます。

コントロール・グループのセットアップには、以下の 2 通りの方法があります。

1）CG フェーダー・バンク上の **LCD ファンクション**・ボタンを押し、「**JOIN CG**」ボタンを押します。

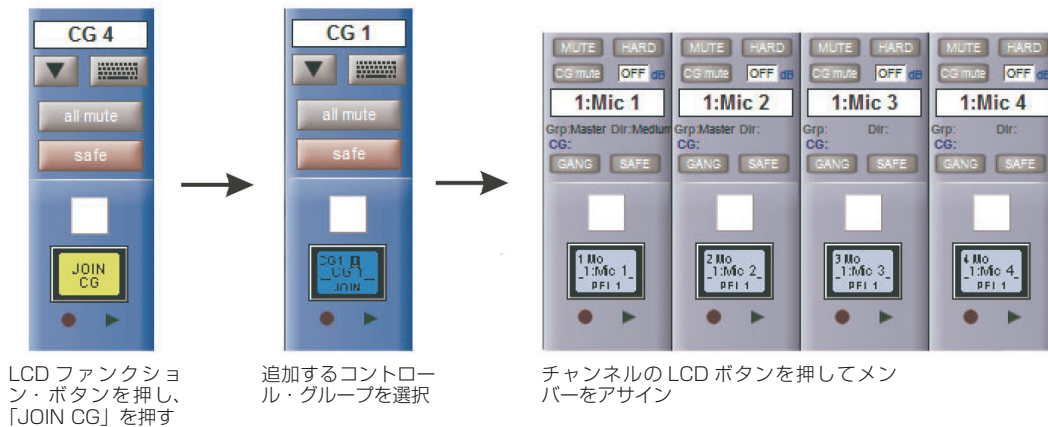
使用したい CG の「channel select」ボタンを押します。

CG に追加するチャンネルごとに「channel select」ボタンを押します。

「**JOIN CG**」ボタンを選択解除します。

LCD ファンクション・ボタンを押し、「JOIN CG」を押す

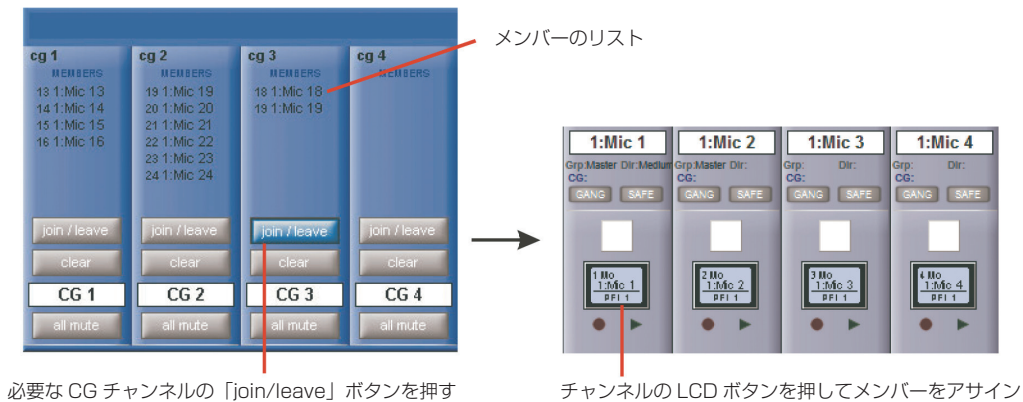
追加するコントロール・グループを選択

チャンネルの LCD ボタンを押してメンバーをアサイン

2）必要な CG チャンネルのオンスクリーン「**join/leave**」ボタンを押します。

CG のメンバーにしたいチャンネルごとに「channel select」ボタンを押します。

「**join/leave**」ボタンを放します。

必要な CG チャンネルの「join/leave」ボタンを押す

チャンネルの LCD ボタンを押してメンバーをアサイン

接続された全てのチャンネルの番号と名前のリストが各コントロール・グループの上に表示されます。

「**clear**」を押すと、全てのチャンネルをコントロール・グループから削除できます。

チャンネルがコントロール・グループのメンバーであっても、他のグループ・メンバーとは関係なく個別にコントロールを調整することが可能です。フェーダー・レベルの調整は、dB の変化として各グループ・メンバーに反映されます。したがって、グループ・フェーダーのレベルを 2dB 上げると、各チャンネル・フェーダーのレベルに関係なく、全てのメンバーのレベルが 2dB 上がります。

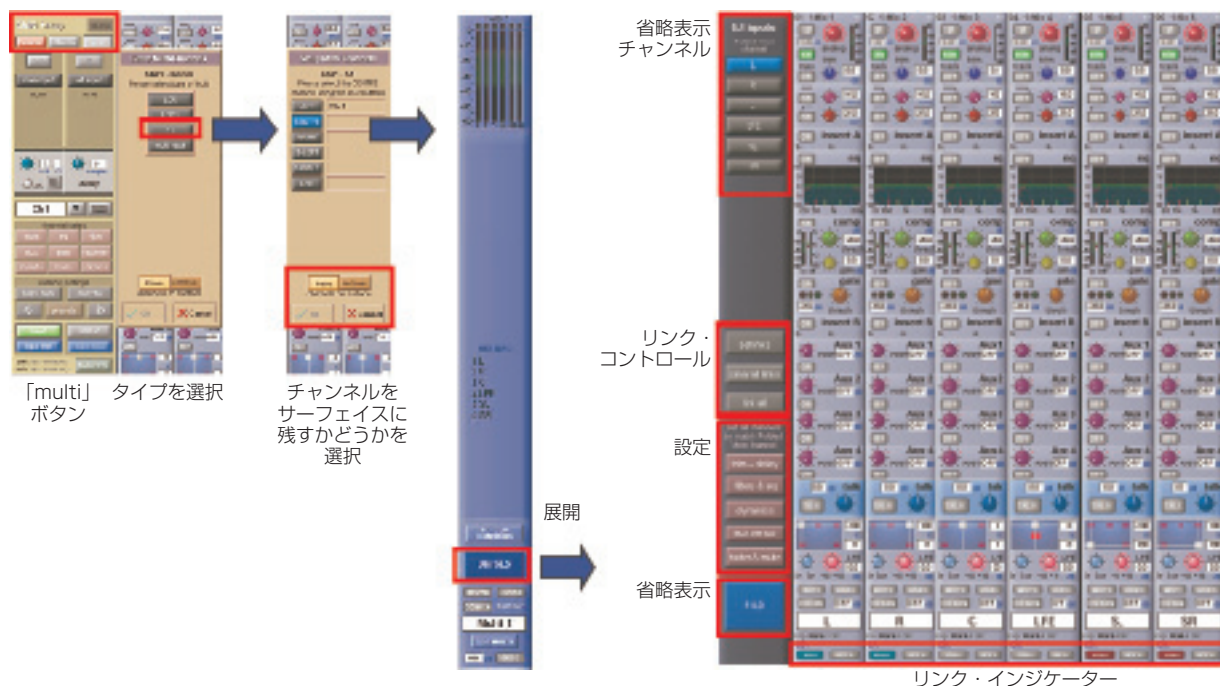
チャンネルが複数のグループのメンバーである場合、CG ミュートは「直列」として扱われます。つまり、チャンネルのミュートを解除するには、全ての CG ミュートをオフにしなければなりません。CG をミュートすると、常に全てのメンバーがミュートされます。チャンネルが単一または複数の CG によって CG ミュートされていても、ワークサーフェイスのチャンネル･ミュート･ボタンは、そのチャンネルに対する全ての CG ミュートに優先します。ただし、それによってチャンネルが CG から削除されることはないため、その CG を再びミュートするとそのチャンネルもミュートされます。

1.12 マルチチャンネル・フォーマット

サラウンドやその他のマルチチャンネル・フォーマットを使用する場合、前述の「Session Structure」パネルで LCR、LCRS、および 5.1 バスを作成できます。

マルチチャンネル入力は、各コンポーネントをモノ・チャンネルにルーティングし、各チャンネルを「マルチ」チャンネルとしてリンクすることによってコントロールします。まず、通常の入出力ルーティング手順に従って、各コンポーネントをチャンネルにルーティングします。次に、最初のコンポーネントの「Setup」画面を開き、最上部にある「**multi**」を選択して「**Setup Multi Channels**」画面を開きます。フォーマットとして「**LCR**」、「**LCRS**」、「**5.1**」、または「**multi-input**」（最大 11 コンポーネントに対応）を選択します。そして、LCD ボタンを押し、表示されたリストで残りのコンポーネントチャンネルを順に設定していきます。各コンポーネントに対してチャンネル名が表示されます。画面下方にある「leave」/「remove」ボタンを使用して､各チャンネルをワークサーフェイス上に残すか、削除するかを設定できます。最後に、「**OK**」にタッチして画面を閉じると、チャンネルがリンクされます。

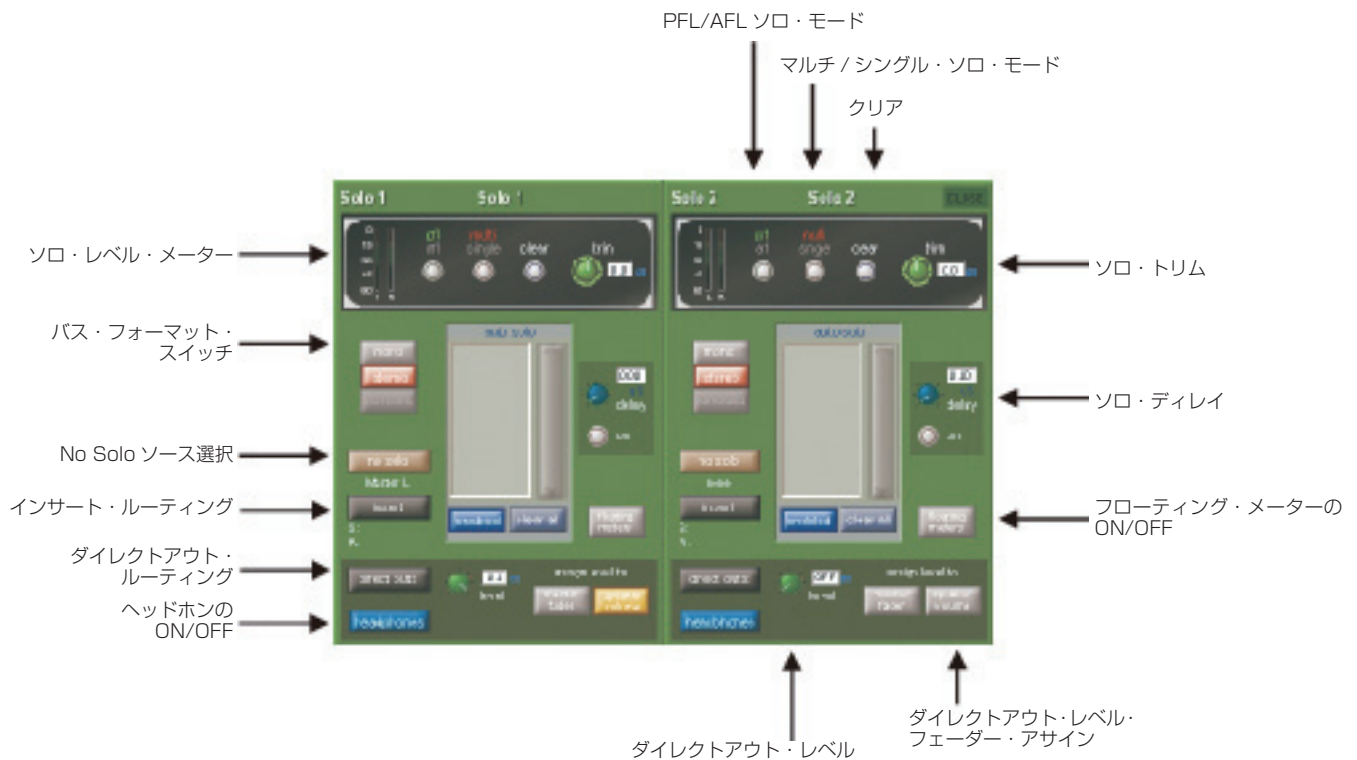
使用したいレイヤー上で「Create Multi」LCD ファンクションを選択し、必要なチャンネル・ストリップの LCD ボタンを押すことにより、ブランク・レイヤーにマルチを作成することも可能です。

マルチを構成するチャンネルは、マルチチャンネル・ストリップに表示されます。「Folded Controls」ボタンにタッチすると、省略表示のチャンネル・ストリップに表示するチャンネル・エレメントをコントロールできます。各エレメントは、リンクされた全てのコンポーネントに反映されます。

マルチまたはマルチチャンネル･バス･チャンネル･ストリップの「**UNFOLD**」ボタンを押すと､コンポーネント･チャンネルが表示され､より詳細な設定が行えます。

マルチチャンネル・フォーマットの詳細については、『SD Series ソフトウェア・リファレンス』を参照してください。

1.13 ソロのセットアップ

SD5 の「Solo」パネルは、マスター画面最上部にあるボタンからアクセスします。このパネルのコントロールのいくつかは、マスター画面のすぐ上にワークサーフェイスにもあります。

2 本のソロ・バスがあり、コンソール上の各「solo」ボタンは Solo1、Solo2、または Solo1+2 に独立してアサインできます。そのため、例えばコンソールをステージ･モニターとして使用する場合、ソロ 1 バスをインイヤー･モニターに送り、ソロ 2 バスをウェッジに送るといったセットアップが可能です。

以下の機能をソロ・バスごとに独立して使用できます。

- モノ / ステレオ / サラウンド切り替え
- No Solo ソース・ルーティング：ソロ・モードのチャンネルがない場合のソロ・バス・ソース

  No Solo ソースは Solo メーターに表示されません。
- 内部および外部ルーティングが可能なインサート・ポイント
- ダイレクトアウト・ルーティング（例：モニター用ウェッジへの送りなど）
- マスター・フェーダーまたはスピーカー・レベル・ポットへのダイレクトアウト・レベル・コントロールのアサイン
- AFL/PFL モード
- マルチ / シングル・ソロ・モード
- ディレイ
- レベル・トリム
- オート・ソロ・モード：オート・ソロに設定されたチャンネルは、別チャンネルのソロ時に自動的にソロ出力が行われます。各ソロ・バスのオート・ソロ機能は必要に応じて ON/OFF が可能です。
- マスターまたは「Overview」画面へのソロ・メーターの表示（ソロ・パネルのソロ・ディレイ領域の下にある「floating meters」ボタンを押します）

HIBINO
ヒビノインターサウンド株式会社
〒108-0075 東京都港区港南3-5-12 TEL: 03-5783-3880 FAX: 03-5783-3881
E-mail: info@hibino-intersound.co.jp http://www.hibino-intersound.co.jp/

2014.12